

Laura Heuer

Die Bilder der Killer-Spieler

Machinima: Computerspiele als kreatives Medium

Tectum Verlag

Laura Heuer

Die Bilder der Killer-Spieler.

Machinima: Computerspiele als kreatives Medium

ISBN: 978-3-8288-9975-9

Umschlagabbildungen: Screenshots der Autorin, aus: The Movies: Stunts & Spezialeffekte © 2002-2006 Lionhead Studios Ltd. Nachdruck der Screenshots mit freundlicher Erlaubnis der Microsoft Corporation. Weitere Bilder von VaLouille auf [www.wikipedia.de](http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Openarena-machinegun.png&filetimestamp=20061229232158) (<http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Openarena-machinegun.png&filetimestamp=20061229232158> und <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:OpenArena-Rocket.jpg&filetimestamp=20061230074157>); Filmstreifen: MarsBars auf www.istock.com

© Tectum Verlag Marburg, 2009

Besuchen Sie uns im Internet

www.tectum-verlag.de

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Angaben sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Inhalt

1. Machinima	7
2. Computerspieler, Fans und Cultural Studies	13
2.1 Game Culture als Fankultur.....	18
2.2 Fankultur im Zeitalter des Internets	23
3. Convergence Culture	27
3.1 Die Computerspielindustrie als Kollaborateure	29
3.2 Game Design: Offene Systeme und transformierendes Spielen	32
4. Die Entwicklung von Machinima aus Computerspielen	39
5. Widerständiges Produzieren	49
6. Machinima als Mittel des politischen Aktivismus	55
6.1 Machinima als Medienhybride	65
7. Red vs. Blue	75
7.1 Zwischen filmischer Logik und Computerspiel-Logik.....	79
7.2 Die Bedeutung von virtueller Gewalt an virtuellen Körpern	83
8. Schlussbetrachtungen: Zwischen transformierendem Spielen und widerständigem Produzieren	91
9. Anhang	95
9.1 Literaturverzeichnis.....	95
9.2 Filmografie	101
9.3 Verzeichnis der Computerspiele	104
9.4 Abbildungsverzeichnis	106